取扱説明書

# オペレーション ウルフ

タイトー・ファミリーコンピュータ・カセットTFC－OW－5900

TAITO CORPORATION®

コードネーム
作戦名 **オペレーシ**

## この人質救出作戦は、極秘のうちに成功させなければならない。

198X年南米のリチェゴ国で勃発したクーデターは、一夜にしてリチェゴに新政権を誕生させ、世界中を驚かした。リチェゴの新大統領は、ただちに親国派の前大統領とカリメア大使館員等を、多くの政治犯とともに収容所へ送りこんでしまった。彼らが処刑されるのは、もはや時間の問題だ。

事態を重く見たカリメア大統領は、捕えられた大使館員の救出を国民に約束し、正規軍の投入も検討された。しかし、かつての某国での失敗のあの二の舞になることだけは、なんとしても避けねばならなかった。そして、ついに大統領の命令は下った。「カリメアの介入は避け隠密に処理せよ」。

そこで、ムトナベ帰還後、傭兵となり、カフリアでいくつもの戦火をくぐりぬけてきた歴戦のキミは、ひとりパラシュートでリチェゴに勇敢に降下した。

作戦のコードネームは「オペレーションウルフ(狼作戦)」…キミは人質を無事に国外に脱出させることができるか⁉すべてがキミの腕にかかっている。

# ョンウルフ発令！

このたびは、タイトーゲームカセット「オペレーションウルフ」をお買い上げいただき、ありがとうございました。ゲームの前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。なお、このゲームに登場する人物名・ストーリー設定は、すべてフィクションであり、実際の事件とはなんら関係がありませんので、ご了承ください。

# CONTENTS

## 1 ゲーム(作戦)を始める前に

- カセットを交換するときは、必ず電源を切った状態で行ってください。
- 強いショックを与えたり、分解したりしないでください。
- 端子部にさわったり、水にぬらしたりは絶対にしないでください。
- 高温や湿気の多い場所での使用や保管は避けてください。
- 使用後は必ずACアダプタをコンセントから抜いてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームするときは、健康のため、約2時間ごとに10分から20分の小 休止をしてください。

## 2 作戦の目的

プレーヤーは、ただ１人極秘の任務をおびて、敵に捕えられた要人(VIPの捕虜)を救出に行きます。
キミの前には、幾多の困難と危険が待ちかまえています。

# 3 作戦の概要

●マシンガン(または単発銃)とロケット砲で、画面内に現れる敵をつぎつぎと倒していきます。

●スタート時と各シーンクリアごとに表示される面セレクトの「マップ画面」では、初めは“通信所”“ジャングル”“集落”“弾薬庫”の4つしかありません。“ジャングル”をクリアすると“収容所”が“収容所”をクリアすると“空港”が現れ、セレクト可能になります。

●空港では、人質を画面の左側まで行かせてクリアすると1ラウンドクリアとなり、次のラウンドへ進めます。人質は、1人でも救出成功とします。

●収容所でも、空港でも、人質が全員死亡すると、そのシーンクリア後に、ゲームオーバーとなってしまいます。また、ダメージメーターが、すべて赤になると、やはりゲームオーバーになります。

●“ジャングル”“収容所”“空港”は、クリアしなければ次のラウンドに進めないが、その他のシーンは、必ずしもセレクトしなくてもゲームを終らせる事はできます。

●クリアしたシーンの数や救出した人質の数で、エンディングやボーナス得点が異なります。

●コンティニューは、1ステージで1回とする(このとき、スコア表示はクリアされてしまいます)。

●ポーズボタンは、ゲーム中しか受けつけません(デモ中はできません)。

●シーンクリアのとき、各シーン$10,000ずつボーナスがあります。

●ゲームスタート時の弾薬のストック数は、マガジンが"7"、ロケット弾は"5"となります。(コンティニュー時と次のラウンドのスタート時も同じです)

●マガジンとロケット弾は、それぞれ最大"9"ストックまで増えます。

●1ラウンド終了後(人質を1人以上救出したとき)、大統領のデモがあります。その後、ジョイパット、トラックボールのAボタン(銃の場合はトリガー)を押すと、次ラウンドのデモがあり、ゲームが始まります。

●ラウンドは、全部で4ラウンドあり、1ラウンドごとに敵の動きがだんだん速くなります。(敵が出現してから、弾を射つまでの時間が速くなります)。
また、ラウンド4の次はラウンド1にもどります。

※1ラウンドは、パラシュートのデモから空港クリアデモ(大統領デモ)までとなります。

〈ラウンド〉 1→2→3→4→1→2→3→4

(注1) 1→2→3→4
(注1のくりかえし) 1→2→3→4

それではキミの成功を祈る!!

# 4 コントローラの使い方

## ●ジョイパットでゲームをする場合

①本体にカセットをセットして、電源を入れてください。
②スタートボタンを押すと

"CURSOR SPEED SELECT(　　)"

の画面になります。好みのカーソルスピードをセレクトボタンで選択して、スタートボタンを押すと、ゲームが始まります。

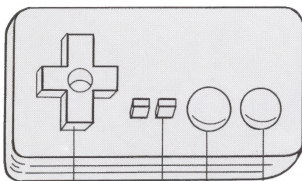
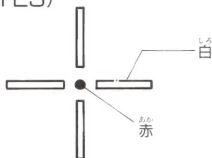
カーソルスピードは(　　)に出ます。
SLOWEST (最遅)、SLOWER(遅い)、
MEDIUM (普通)、FASTER(速い)、
FASTEST (最速)の5段階に変化します。

③各部の設定

④コンティニューの仕方
　　Bボタン(NO)、Aボタン(YES)
⑤ゲーム中、敵を狙うカーソル

## ●トラックボールでゲームをする場合

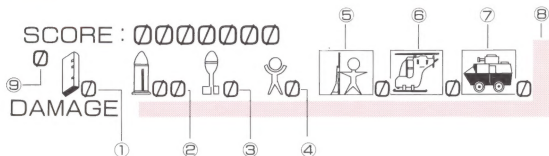
①本体の拡張端子にトラックボールをセットして電源を入れてください。
②スタートボタンを押すと、デモ後にゲームが始まります。(但しトラックボールでは、カーソルスピードは選択できません)。
③各部の設定

(株)ホリ電機
ホリトラック

(1)カーソル操作
(2)弾丸発射(押したままで連射)
(3)ロケット弾発射(単発)
(4)スタート、ポーズ
(5)コントローラ　低速、高速、切換

④コンティニューの仕方
　Bボタン(NO)、Aボタン(YES)
⑤ゲーム中、敵を狙うカーソル

## ●銃でゲームをする場合

①本体の拡張端子に銃をセットしてから、電源を入れてください。
②銃で画面を射つとデモの後にゲームが始まります。
③各部の設定

(1)弾丸発射(連射不可)(2)Bボタンを押すとロケット弾発射
(3)スタート、ポーズ
④コンティニューの仕方
　　銃はのトリガー(YES)、ジョイパットのBボタン(NO)
⑤ゲーム中、敵を狙うカーソルは出ません。(銃で狙う)

## 5 コンソール部の表示

(1)マガジンストック数
(2)弾丸ストック数
(3)ロケット弾ストック数
(4)人質救出人数
(5)敵兵士の人数
(6)敵ヘリコプター数(ジャングルでは哨戒艇)
(7)装甲車台数
(8)ダメージメータ
(9)スーパーマシンガンのタイム表示(9〜0)

(注意)○ダメージは左側から赤色に変わっていきます。全部赤色になったらゲームオーバーとなります。

○弾丸ストックが"0"(ゼロ)になると、マガジンストックが1つ減ります。
○弾丸、マガジン、それぞれが"0(ゼロ)になった時は、2秒に1発の割合で弾丸が5発まで増えます。

## ●ヒット表示

1)弾丸が画面内に命中したときは

敵(メカ、兵)　空、建物、その他　地面　川(水面)

2)ロケット弾が画面内に命中したときは

※ロケット弾の爆発の効果は、
円の範囲内では、同じです。

## 6 作戦の遂行

### ●敵兵

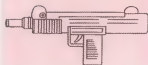
敵兵の大きさは、4種類あり、画面の左右に動いて攻撃してきます。

### ●特殊な敵兵

#### ①手榴弾兵

通信所に現われ、白く点滅すると同時に手榴弾を投げてきます。

#### ②機銃兵

弾薬庫に出現して、銃を横に向けて乱射しながら現われます。白く点滅した後、攻撃してきます。

#### ③ロケット砲兵

収容所に現われ、構えてから白く点滅してロケット弾を発射してきます。

#### ④バイク兵

空港に現われ、バイクで走りながら射ってきます。

### ⑤ゲリラ兵(へい)

アクシデントシーンに現(あら)われ、転(ころ)がりながら攻撃(こうげき)してきます。

### ⑥ナイフ兵

収容所(しゅうようじょ)と空港(くうこう)に現(あら)われ、捕虜(ほりょ)を追(お)いかけて、ナイフで殺(ころ)します。

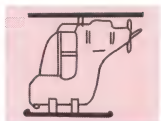
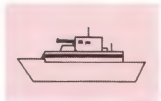
## ●敵(てき)メカ

### ①ヘリ

ジャングル以外(いがい)の場所(ばしょ)に現(あら)われ、白(しろ)く点滅(てんめつ)すると射(う)ってきます。

### ②装甲車(そうこうしゃ)

収容所(しゅうようじょ)とアクシデントシーン以外(いがい)に現(あら)われ、白(しろ)く点滅(てんめつ)すると射(う)ってきます。

### ③哨戒艇(しょうかいてい)

ジャングルのみに現(あら)われ、白(しろ)く点滅(てんめつ)すると射(う)ってきます。

## ●敵将軍・その他

### ①将軍

ジャングルで敵兵、敵メカを全部倒してから民間の女性を盾にして射ちながら出てきます。

### ②ハインド

空港で敵を全部倒してから現われ、ミサイルを発射したり、マシンガンを射ってきます。

### ③白旗振り兵

ジャングルで将軍を倒すと現われ、攻撃しないで遠くで白旗を振っています。

## ●射ってはいけない人物

### ①看護婦・少年・民間人女性・水着の女性

各シーンに出てくる彼女達を射つとプレイヤーはダメージ“1”を受けます。

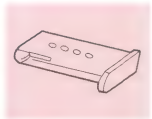
②捕虜

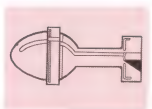
収容所、空港に出てきて、画面右端から現われ無事に左端まで歩かせれば、救出成功です。

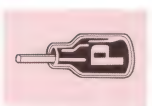
## アイテム類

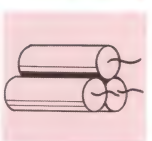
アイテムには、次のような種類があります。そして、プレイヤーが、弾丸を当てると右上方へ飛びさり獲得した事になります。(なおアイテムはロケット弾でも獲得が可能です)。

①マガジン

これひとつ弾丸20発分で、1個取るとコンソール内のマガジンストックが1個増えます。(最高9ストック)

②ロケット弾

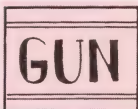
これを1個取るとロケット弾1個が追加されます。(最高9ストック)

③パワードリンク

これを1個取るとダメージが"5"メモリ回復します。

④ダイナマイト

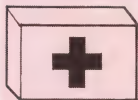
これに弾を当ててしまうと、その瞬間ロケット弾と同じ爆発がおこります。

### ⑤スーパーマシンガン

これを取るとコンソール内のマガジン表示の左側にタイマーが表示され、10秒間は何発射っても、弾丸は減らず、速射速度が1.5倍にもなり威力を発揮します。

### ⑥弾薬箱

これを取ると、マガジンとロケット弾がそれぞれ最高の9ストックに増えます。

※弾薬箱は、マップ面で弾薬庫を１～2回目に選ぶと、後のシーンでマガジン、ロケット弾がそれぞれ“0”（ゼロ）になると現われます。

### ⑦救急箱

これを取ると、ダメージが20メモリ回復します。

※救急箱は、マップ面で集落を１～2回目に選ぶと、後のシーンでダメージメモリが23以上になると出現します。

（注）弾薬箱と救急箱は、１ラウンドに１回だけ出現します。（マップ面で１～2回目に選ばないと出現しません。）また、これらは、アクシデントシーンまでは、出現しません。

## ●その他の出現物

### ①コンドル・ブタ（コンドルは全シーン、ブタはジャングルと集落）

これらに弾丸を当てるとマガジンのアイテムが現われます。

②ニワトリ(ジャングルと集落)

弾丸を当てるとロケット弾のアイテムが出てきます。

③窓ガラス(通信所・収容所)

弾丸・ロケット弾で割れます。(得点にはなりません)。

※コンドル、ブタ、ニワトリは、1発当てると、アイテムが現われ、アイテムが出てきたら、もう一度当てると獲得になります。

## 7 各戦場の特色(効果)

①通信所(妨害)

敵の通信を妨害して、敵兵の増員を防ぎます。通信所をセレクトしないと、1回毎に敵兵3人、ヘリ1機ずつ増えます。(ジャングルでは哨戒艇)

②ジャングル(情報)

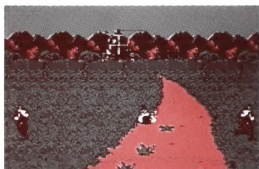
収容所の場所を聞き出す。敵の最初のボスが登場します。ジャングルをクリアすると収容所がセレクトできます。

③集落(休息)
敵から集落を解放します。クリアするとダメージ20メモリ回復します。

④弾薬庫(弾薬)
弾薬を補給します。(クリアするとマガジンとロケット弾のストックが9になります。)

⑤収容所(目的)
捕虜の救出を行ないます。(全員で5人)捕虜を1人以上救出してクリアすると空港がセレクトできます。

⑥空港(脱出)
捕虜を飛行機に乗せて脱出します。

⑦アクシデントシーン(“歩兵だけ” と “歩兵とヘリ” の2種類あります。)
移動中に敵に発見されます。

※注
○各シーンのクリア後それぞれのデモがあり、ダメージ切れで死んだ時や、弾薬切れで死んだ時も、それぞれのデモがあります。
○各シーンをクリアすると、ダメージが3メモリ回復します。(集落は、20メモリ回復します)。
○コンティニューは、各シーン全てに付き、1回のみ有効です。

## 救出作戦MEMO

平成　年　月　日
時間／
場所／
名前／

**株式会社 タイトー**
本 社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。